trapladdertjes, vooraan een grote reiskoffer, achteraan een tafel met lamp voor de regisseur, een lichtpaneel, een synthesizer en een wat desolaat uitziend boompje dat toebehoort aan de inheemse en dat de enige concrete verwijzing is naar het natuurlandschap dat Handke in zijn neventekst beschrijft. Maar, zo vermeldt Handke zelf met een ironie die van Discordia zou kunnen zijn, *"Die Szenenangaben sind nicht unbedingt Szenenanweisungen."*

Bij de aanvang van de voorstelling leest Jan Joris Lamers, het tekstboek in de hand, met een beredeneerde slordigheid en in vrij hoog tempo de regieaanwijzingen en stelt de personages voor. De acteurs reageren soms niet, soms glimlachend, soms verbaasd op de hen toegeschreven reacties, bewegingen of attributen. Van een realistische invulling van die gegevens is geen sprake. Jan Joris Lamers neemt plaats achter aan de regisseurstafel en bedient het lichtpaneel. Gedurende de voorstelling probeert hij talrijke lichtstanden uit waardoor de acteurs genoodzaakt zijn het licht te zoeken. René Eljon bedient een synthesizer : alle geluiden die Handke in de neventekst vermeldt, van het geween van een vrouw tot het geluid van een scheepstoeter, van gefluit tot de "diepst mogelijke toon" worden electronisch gesampled. In tegenstelling tot de *Zestien Scènes* zijn de acteurs voortdurend aanwezig. Wanneer zij niet onmiddellijk bij het spel betrokken zijn, stappen zij van de houten vloer en volgen van opzij onopvallend maar geconcentreerd het gebeuren.

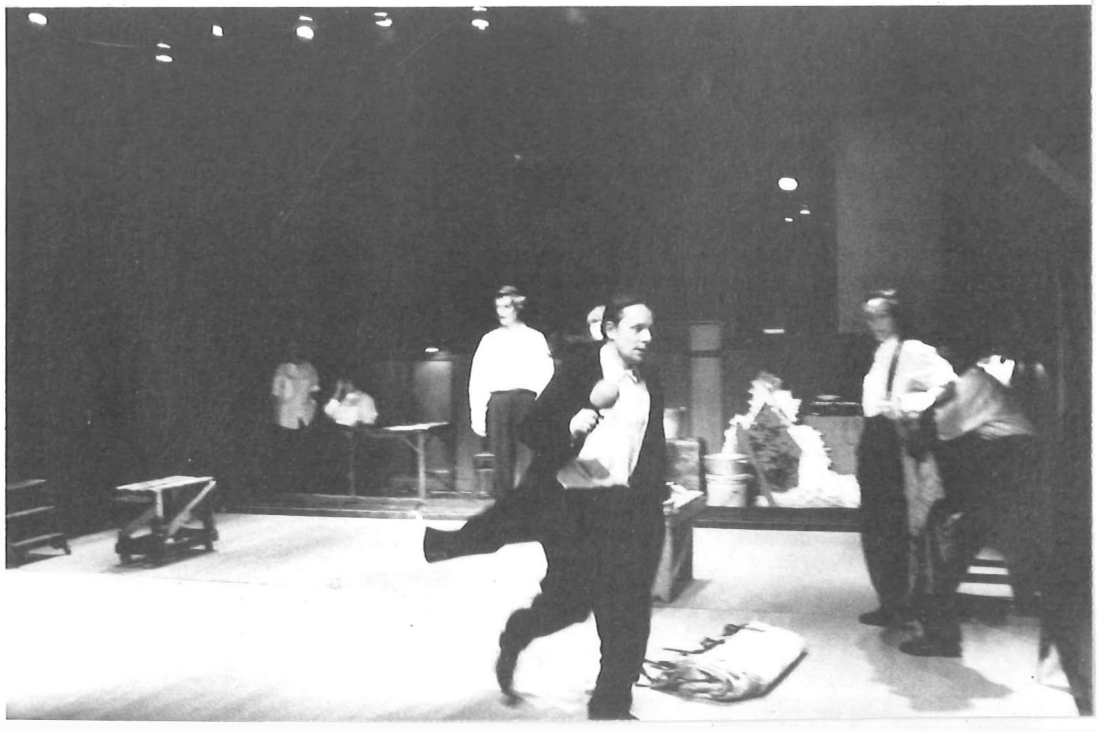
Typisch Discordiaans : theoretisch intermezzo

De hierbeschreven werkwijze krijgt vaak het etiquette 'typisch Discordiaans' opgeplakt, waarmee bedoeld wordt dat het om een soort van raster zou gaan dat op iedere tekst kan toegepast worden. Wanneer men echter 'tekst' niet beperkt tot het louter geschrevene, maar begrijpt als het geheel van al dan niet expliciete (ook en vooral ideologische) theatercodes, dan wordt duidelijker wat de inzet is van dat 'typisch Discordiaanse'.

Het 'typisch Discordiaanse' is in de eerste plaats politiek. Niet in de zin van 'politiek van inhoud', maar in de zin van een reflectie op de manier waarop betekenis op de scène tot stand komt en hoe die betekenis zich verhoudt tot allerlei maatschappelijke codes. Het negentiende eeuwse theaterrepertoire en de burgerlijke komedie (Dumas, Sribe, Sardou, Wilde, Shaw, Coward) vormen een belangrijk onderdeel van Discordia's onderzoek naar de normen en waarden die nog steeds de maatschappij en binnen die maatschappij het theater bepalen. Voorstellingen als *Lady Windermere's Fan, Shaw/Wilde/Sardou* en *Private Lives* maken glashelder hoe een 'dubbele moraal' de menselijke verhoudingen,i.c. man-vrouw verhouding, regeert. In het transparant maken, het tonen van maatschappelijke mechanismen, heeft het 'typisch Discordiaanse' iets Brechtiaans.

Het is een constant zoeken naar een vorm van ensceneren en acteren waarin zowel acteur, personage en tekst zichtbaar worden. Een zoeken naar een 'tussenruimte' tussen 'spelen' en 'lezen'. Het 'lezen' (bij Discordia vaak letterlijk) is een poging om de theaterschriftuur zichtbaar te maken en niet te verhullen achter een realistische speelstijl. Het klassieke theater is altijd gedomineerd door de tekst. Men zou de souffleur de centrale figuur van de traditionele theaterstructuur kunnen noemen. De souffleur zegt, leest een tekst die aan de scène, aan de acteur voorafgaat en waarvan de bedoeling, betekenis of intenties de scène en de acteur bepalen. Maar het klassieke theater ontkent deze afhankelijkheid : de souffleur blijft verborgen, onzichtbaar. De illusie van werkelijkheid wordt gehandhaafd in een zo natuurgetrouw mogelijke weergave van de zichtbare werkelijkheid en in een psychologische duiding van de menselijke natuur. Deze (uiteindelijk burgerlijke) werkelijkheidsopvating heeft in het theater veel langer standgehouden dan in de andere kunstvormen. In de postmoderne schilderkunst wordt het figuratieve opnieuw gehanteerd, maar nu niet langer in de naturalistische traditie, maar als onderdeel van een veel complexer en gedifferentieerder mens- en wereldbeeld. De illusie van een realistisch afbeeldbare werkelijkheid wordt door Discordia systematisch ontmanteld. Discordia verdubbelt op een bepaalde manier de hogerbeschreven afhankelijkheid van de tekst, namelijk door de tekst en de souffleur (vaak in de persoon van Jan Joris Lamers) zichtbaar op de scène aanwezig te stellen. Door het verdubbelen, het expliciet maken, wordt de klassieke structuur uiteraard niet opgeheven, maar ze verliest wel haar vanzelfsprekendheid. De Discordia-acteur toont zichzelf tegelijkertijd als personage en als souffleur van dat personage en tussen beide komt er ruimte vrij voor de persoonlijkheid en de biografie van de acteur zelf.

Het 'typisch Discordiaanse' is datgene wat zich aan een overkoepelende betekenis, een interpretatie onttrekt. Datgene wat de Discordiavoorstellingen zo moeilijk te beschrijven maakt. Doorheen het verhaal, de plot, worden talloze andere draden geweven die een 'verstrooiende' werking hebben, draden die niet binnen de gangbare thea-



Das Spiel vom Fragen (Maatschappij Discordia) Foto Bert Nienhuis